

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wasit adalah salah satu yang mempunyai peran penting dalam bidang olahraga, termasuk olahraga tim. Tidak jarang bagi wasit yang sedang memimpin pertandingan itu merasakan kecemasan ketika mereka mengatasi berbagai sumber stress (Adé, Ganière, & Louvet, 2018). Karena performa wasit sangat menentukan suatu pertandingan agar tidak merugikan bagi salah satu tim yang sedang bertanding. Pada dasarnya tidak hanya dalam pertandingan kelas regional bahkan pertandingan sekelas internasionalpun dalam hal ini pertandingan basket masih terdapat secara jelas bahwa disengaja ataupun tidak, wasit sering menunjukkan perlakuan istimewa kepada salah satu atau dua pemain dalam suatu tim yang dapat merugikan salah satu tim yang sedang bertanding (Caudill, Jr, & Wallace, 2014). Sedangkan dalam perkembangan peraturan permainan yang dinamis apabila tidak dipahami akan menjadi bomerang bagi seorang wasit, apalagi dalam hal ini adalah seorang wasit yang masih pemula karena pengambilan keputusanpun harus berdasarkan prinsip-prinsip yang ada dalam peraturan resmi bola basket. Semangat dan tujuan dari peraturan dan kebutuhan untuk menjunjung tinggi integritas dalam suatu pertandingan, konsisten dalam menerapkan akal sehat pada tiap pertandingan, konsisten dalam menjaga keseimbangan dan memutuskan apa yang benar untuk pertandingan (Perbasi, *laws of the game*, 2010, hlm. 29)

Keadaan seperti harus segera di evaluasi kemudian dilakukan perbaikan sehingga kesalahan-kesalahan yang telah di lakukan tidak terulang kembali atau dapat diminimalisir. Hal yang dapat di lakukan adalah dengan memperbaiki program pengembangan bagi para wasit pemula, banyak hal dalam pengembangan program untuk wasit misalnya pengembangan program pelatihan yang memanfaatkan teknologi misalnya melalui *asynchronous learning*, pelatihan tatap muka, dan pelatihan tatap muka yang di campur dengan pemanfaatan teknologi, namu pelatihan yang di campur dengan pemanfaatan teknologi ini adalah teknologi yang menggantikan tatap muka.

Fahmi Respati Prakasa 2019

**PROGRAM PELATIHAN WASIT BOLA BASKET TINGKAT PEMULA
PENGARUHNYA TERHADAP PERFORMA**

Universitas Pendidikan Indonesia | [Respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

E learning merupakan suatu perangkat yang bisa dimanfaatkan dalam suatu proses pembelajar ataupun pelatihan. Secara harafiah walaupun setiap hal mempunyai dampak yang baik dan dampak yang buruk pada dasarnya penulis akan mengangkat dampak baik dari pemanfaatan teknologi itu sendiri, misalakan hal ini memungkinkan dapat dimanfaatkan oleh seorang wasit dalam mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan yang lebih luas di dunia internet yang mungkin dimana dapat memberikan ataupun memunculkan kreativitas wasit dalam mempelajari peraturan permainan. Istilah *e – larning* harus digunakan untuk membahas apa yang dilakukan peserta didik, yang sebagian besar tidak terlihat dan berada di luar pengawasan (Ellaway, 2011). Selain itu dengan memakai program pemanfaatan teknologi diharapkan agar tercapainya kinerja dari wasit dalam memimpin sebuah pertandingan dan diharapkan memberikan banyak manfaat dalam program pengembangan wasit dasar bola basket di tingkat pemula melalui program pemanfaatan teknologi, dan juga bisa pemanfaatan teknologi ini bisa menjadi pengganti pertemuan kelas tatap muka secara langsung

E-learning yang diterapkan ini pada dasarnya berisikan pengetahuan mengenai pemahaman dalam peraturan permainan bola basket yang tentu akan berpengaruh pada kinerja wasit saat memimpin pertandingan yang segala tindakan dan keputusan yang di ambil oleh wasit, tentu saja berdasarkan peraturan permainan dan setiap pengambilan keputusan yang di lakukan oleh wasit itu dinilai oleh penilai wasit ataupun *referee assessor*. Melalui program *e-learning* bahwa, dalam keputusannya wasit harus bisa membedakan antara pelanggaran yang sesuai dengan peraturan permainan atau mereka melakukan pelanggaran dengan niat yang tidak sesuai dengan kaidah-kaidah yang ada dalam peraturan permainan, karena sebagian besar pengambilan keputusan wasit adalah mengenai benturan kontak yang menyalahi aturan permainan, dalam hal ini diperlukan metode pelatihan untuk keputusan wasit (Geoffrey Schweizer and Henning Plessner, 2011). Berdasarkan pertimbangan tersebut peneliti mengembangkan pelatihan berbasis teknologi. Means, Toyama, Murphy, Bakia, & Jones, (2009) rata-rata siswa dalam kondisi pembelajaran *online* berkinerja lebih baik daripada mereka yang menerima instruksi tatap muka langsung. Namun tidak semua

pembelajaran berbasis *online* mempunyai kinerja yang baik, ((Colvin- Clark & Mayer 2008), n.d.) mempertimbangkan kemungkinan ada lebih banyak studi yang diterbitkan tentang efek positif dari pada negatif, temuan ini menandakan bahwa pembelajaran ataupun pelatihan yang memanfaatkan teknologi tidak lebih buruk daripada bentuk pembelajaran atau pelatihan tatap muka secara langsung dan bahwa penting untuk memperhatikan hal tersebut.

Dalam hal apapun kemajuan teknologi banyak membantu dalam segala hal termasuk pada kinerja wasit, karena pada dasarnya terkadang para wasit masih salah dalam menentukan pengambilan keputusan dan hal ini menjadi merugikan bagi salah satu tim karena akan berpengaruh pada kepercayaan dari para pemain dan pelatih kepada seorang wasit, yang dimana wasit setiap mengambil keputusan akan selalu dipandang oleh dan di respon *negative* oleh tim tersebut sekalipun keputusan itu benar sesuai peraturan, maka dari itu program pengembangan wasit melalui program pemanfaatan teknologi ini diberikan bertujuan untuk meminimalisir kesalahan yang dilakukan oleh wasit dalam suatu pengambilan keputusan (Ellaway, 2011). Keberhasilan dari pemanfaatan teknologi ini mencerminkan sumber daya yang tersedia daripada kualitas instrinsiknya. Maka dari itu hasil pengalaman pribadi penulis, pengamatan langsung di lapangan, wawancara dengan penilai wasit dan juga wawancara dengan wasit yang sudah mempunyai jam terbang sangat banyak dalam dunia perwasitan bola basket masih saja bisa ditemukan kesalahan dalam pengambilan keputusan, ini merupakan salah satu dari sekian banyak faktor dari kurangnya wasit dalam pengetahuan mengenai peraturan permainan, mereka rata-rata hanya belajar dari sebuah pengalaman pada saat menjadi atlit tanpa sebuah media yang mendukung dalam kinerjanya yang membuat kesalahan yang sama sebagai wasit dalam memimpin suatu pertandingan. Maka dari itu dengan adanya media yang memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai sarana dan prasarana dalam menunjang performa dalam pengambilan keputusan dan juga disediakannya program – program pengembangan dalam pelatihan diharapkan dapat meminimalisir kesalah – kesalahan yang sama dalam memimpin sebuah pertandingan. (Geoffrey Schweizer and Henning Plessner, 2011) tidak diragukan

lagi bahwa kontribusi wasit sangat penting karena mereka menegakan peraturan permainan dan menghukum pelanggaran aturan yang telah dibuat, karena segala macam kesalahan dari wasit dapat mempengaruhi hasil pertandingan. Video merupakan salah satu dari sekian banyak media elektronik yang bisa dimanfaatkan sebagai media dalam suatu pembelajaran yang bisa dijadikan sarana yang bisa memperbaiki hal yang sudah terjadi agar tidak terulang kembali. Karena dengan menggunakan alat berbasis video dapat membantu mereka mengembangkan tingkat keahlian yang lebih tinggi dalam periode waktu yang singkat (Helsen & Bultynck, 2004). Sama halnya dengan stasiun tv yang dapat diperoleh dan digunakan untuk keperluan membantu aktivitas pembelajaran. Hal ini sama juga dengan FIBA melalui *channel youtube* nya yang bisa dimanfaatkan oleh para wasit karena menyajikan seluruh pertandingan bola basket bertingkat internasional. Adapula *channel youtube* dari liga mahasiswa yang menyajikan seluruh pertandingan basket antar universitas dari tingkat regional sampai tingkat nasional tersedia. Melalui media tersebut para wasit dapat sebanyak mungkin melihat sebuah kejadian dan menganalisis sebuah kejadian dengan memutar kembali, memperlambat, ataupun mempercepat tampilan video tersebut karena, (Farrow & Abernethy, 2002) metode pelatihan video seperti itu telah berulang kali meningkatkan kinerja bagi atlet. Yang pada hal ini video yang terjadi disuatu pertandingan tersebut bisa dimanfaatkan dan bisa dijadikan sumber belajar dalam memahami sebuah peraturan permainan oleh setiap wasit bola basket. Namun, hanya ada bukti empiris langka untuk menunjukkan efektivitas dalam domain wasit (Mascarenhas, Collins, Mortimer, & Morris, 2005).

Kenapa program pengembangan wasit harus melalui pemanfaatan teknologi dalam hal ini pelatihan melalui *asynchronous learning*. *Asynchronous learning* ini adalah sebuah pemanfaatan teknologi atau metode pengajaran yang berpusat pada siswa yang menggunakan sumber belajar online untuk memfasilitasi berbagai informasi dari luar tanpa ada batasan waktu dan tempat, yang intinya pelatihan atau proses penerimaan informasi berlangsung tanpa harus bertemu di tempat yang sama dan pada waktu yang sama pula (Budd et al., 2010). Metode pelatihan jarak jauh ini dimana para wasit bisa mengakses kursus dari jarak jauh

dengan nyaman menggunakan akses internet yang memberi kesempatan untuk belajar kapan saja, dimana saja, dan terlibat dalam komunitas belajar tanpa harus meninggalkan rumah (Jorgensen, 2014). Karena dengan program ini para wasit bisa membaca materi yang berisi bagaimana cara kita memanejemen sebuah pertandingan, bagaimana kita mengambil keputusan, semua pasal mengenai peraturan permainan tersedia dalam program pengembangan ini dan hal inipun menjadi sebuah kebaruan, dimana dalam program Perbasi penataran wasit untuk tingkat dasar hanya ditentukan oleh 3 hari penataran yang banyak pembahasan yang tidak akan mungkin sempat dibahas. Sehingga dengan pengembangan wasit bola basket tingkat dasar melalui program pemanfaatan teknologi ini akan didapat beberapa keuntungan diantaranya dapat lebih memahami peraturan permainan bola basket dengan detail. Dengan penelitian bertujuan untuk menunjukan bahwa pelatihan pengambilan keputusan dengan memanfaatkan teknologi secara substansial meningkatkan keputusan wasit (Geoffrey Schweizer and Henning Plessner, 2011).

Bagi para wasit belajar dari sebuah kejadian itu sangat penting, karena dalam setiap pertandingan yang wasit akan pimpin banyak hal yang akan terjadi, pada program pengembangan wasit inilah mereka dirangsang untuk menganalisis dan mempelajari keputusan yang harus diambil dan dikaitkan dengan peraturan permainan. Melalui program *asynchronous learning* karena, (Geoffrey Schweizer and Henning Plessner, 2011) mengatakan bahwa hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa efek yang diperoleh menunjukan bahwa keputusan wasit meningkat selama program pelatihan tersebut.

Karena mempengaruhi hasil keputusan wasit yang keputusan tersebut harus dipertanggung jawabkan kepada penilai wasit, dalam olahraga tim wasit mempelajari pengambilan keputusan yang kompleks dan harus membuat keputusan yang cepat (Souchon et al., 2010). Karena seburuk-buruknya wasit dalam memimpin pertandingan lebih buruk lagi pertandingan tidak di pimpin oleh wasit, dalam hal ini bukan berarti meremehkan arti dari sebuah pertandingan. Hal ini juga bisa menjadi acuan bagi pemerintah melalui badan terkait untuk melakukan pembinaan secara berkala karena pemerintah mempunyai peran yang

penting dan strategis dalam pengembangan kebijakan olahraga yang akan berdampak pada perkembangan olahraga (Ma'mun, 2019). Maka dari itu program pengembangan wasit melalui *asynchronous learning* agar membuat kinerja para wasit semakin maksimal dan dapat meminimalisir kejadian yang merugikan salah satu tim., karena dalam *asynchronous learning* ada upaya untuk mengubah pembelajaran tatap muka menjadi pengalaman pembelajaran jarak jauh dan menjadi pengetahuan yang berguna di era pembelajaran berbasis *online* (Chang, 2010).

Dari berbagai macam penelitian, pengamatan, dan pernyataan dari kasus-kasus yang terjadi di lapangan, bahwa permainan bola basket yang dimana wasit menjadi sorotan bagi kedua tim yang bertanding harus mengambil setiap keputusan yang diambilnya tanpa merugikan salah satu tim yang bertanding. Karena dalam setiap keputusan wasit wasit itu dibawah tekanan yang datang dari pelatih, pemain, penonton dan media (Souchon et al., 2010). Dengan berbagai kualifikasi yang harus dipenuhi untuk menjadi seorang wasit dalam mencapai kinerja yang baik maka munculah pertanyaan berikut: “Program Pelatihan Wasit Bola Basket Tingkat Pemula Pengaruhnya Terhadap Performa”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, maka penulis merumuskan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Apakah *asynchronous learning* memberi pengaruh yang signifikan terhadap performa wasit bola basket?
2. Apakah penerapan program pertemuan tatap muka dan program pemanfaatan teknologi yang mengganti pertemuan tatap muka memberi pengaruh yang signifikan terhadap performa wasit bola basket?
3. Apakah penerapan program pengembangan perwasitan melalui tatap muka memberi pengaruh yang signifikan terhadap performa wasit bola basket?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah

dikemukakan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh program *asynchronous learning* terhadap performa wasit bola basket.
2. Untuk mengetahui dan menguji program pengembangan wasit melalui pelatihan dengan tatap muka dan pemanfaatan teknologi yang menggantikan pelatihan tatap muka terhadap performa wasit bola basket.
3. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh program pelatihan dengan tatap muka terhadap performa wasit bola basket.

1.4 Manfaat/ Urgensi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi dan sumbangan pengetahuan bagi pihak – pihak yang terkait dan pihak yang membutuhkan. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Adapun beberapa manfaat adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Secara umum hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ilmu pengetahuan dan informasi bagi para penatar wasit baik bagi penatar di tingkat daerah maupun di tingkat nasional untuk mengetahui program pengembangan wasit tingkat dasar melalui program *asynchronous learning* dapat meningkatkan performa bagi para wasit bola basket.
- b. Sebagai bahan referensi dalam perekturan dan penataran wasit – wasit baru untuk lisensi yang paling rendah sampan jenjang lisensi yang paling tinggi untuk mendapatkan wasit yang berkualitas baik saat di dalam pertandingan maupun diluar pertandingan. Yang pada dasarnya jangan hanya menerima wasit dari kriteria kebugarannya saja, akan tetapi harus mampu menganalisis suatu kejadian.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pembina di Perbasi secara khusus yaitu sebagai bahan

masukannya yang berhubungan dengan masalah pengembangan program wasit tingkat dasar melalui program *asynchronous learning*, pertemuan campuran yaitu pertemuan tatap muka dan pertemuan yang memanfaatkan teknologi sebagai pengganti pertemuan tatap muka, dan program pelatihan yang hanya mengandalkan tatap muka saja.

- b. Bagi para pengurus Perbasi agar bisa memberikan evaluasi secara berkelanjutan, agar pembinaan dalam bidang perwasitan bisa mendapatkan hasil wasit yang berkualitas

1.4.3. Manfaat Kebijakan

- a. Bagi para pembuat kebijakan dalam hal ini Perbasi bisa merubah program pembinaan yang terdahulu menjadi pembinaan yang berkelanjutan.
- b. Bagi para *event organizer* agar bisa menyesuaikan program kejuaraan dengan program yang sudah ada di jadwal Perbasi, agar wasit yang memimpin pertandingan memang wasit yang berkualitas

1.4.4. Manfaat Sosial

- a. Bagi praktisi olahraga bola basket, memberikan informasi kepada para pemain, para pelatih, maupun penonton bahwa setiap wasit basket yang akan turun memimpin pertandingan tidak sembarangan, namun melalui hasil pengembangan program dan pelatihan terlebih dahulu.
- b. Bagi para penikmat olahraga bisa mengetahui alur dari pembinaan wasit bola basket.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: BAB I yaitu terdiri dari pendahuluan yang didalamnya berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian. BAB II terdiri dari kajian pustaka yang didalamnya berisikan hakikat media dalam pelatihan, jenis – jenis media dalam pelatihan,

program pengembangan olahraga, hakikat performa, hakikat tugas wasit, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran. BAB III terdiri dari prosedur penelitian yang didalamnya berisikan tentang metode penelitian, desain penelitian, populasi, sampel, instrumen dan analisis data. BAB IV terdiri dari hasil temuan dan pembahasan. BAB V terdiri dari simpulan, implikasi dan rekomendasi.

